Conan: Capítulo 3 - Hibória e Reinos Negros (23 a 26 anos)

por Fernando Neeser de Aragão
em 07/10/2004

Cronologia de Conan, o Bárbaro

Interpretada por Fernando Neeser de Aragão
Baseada parcialmente na obra de Robert E. Howard, John D. Clark, P. Schulyer Miller. Jim Neal e Marvel Comics

Abaixo, um pequeno índice para facilitar a localização das publicações onde as histórias foram mostradas:

ACB – ALMANAQUE DE CONAN, O BÁRBARO
CA – CAPITÃO AMÉRICA
CB – CONAN, O BÁRBARO
CNA – CONAN, O AVENTUREIRO
CR – CONAN REI
CS – CONAN SAGA
ESC – A ESPADA SELVAGEM DE CONAN
ESCOR – A ESPADA SELVAGEM EM CORES
HTV – HERÓIS DA TV
RC – REI CONAN
SAM – SUPERAVENTURAS MARVEL
CONAN - ESPADA E MAGIA (LIVROS E BOLSO DA ED. UNICÓRNIO AZUL)

CAPÍTULO 3

Hibória e Reinos Negros (23 a 26 anos)

Em Conan - Espada e Magia 3, pág. 72, num 'flashback' da jovem Rufia na versão original de 'Revolução na Cidade Maldita', L. Sprague De Camp fala, não apenas que Uriaz e Akhîrom eram irmãos (e não primos), mas - o mais importante - que o exército hirkaniano, encontrado por Conan na ESC 19, chegou em Asgalun sob o comando de Akhîrom, não estando lá antes da chegada do rei louco, como Roy Thomas erroneamente narra na aventura 'Barbarismo em Shem' (ESC 55). Em virtude de tamanha contradição a L. Sprague De Camp, excluí a citada história em quadrinhos deste capítulo, bem como todas as que, direta ou indiretamente, fazem referência à mesma ou que nela irão desembocar.

Um Mercenário Bárbaro no Ocidente

Rumando para o sul após seu encontro com a Filha de Ymir e o Verme do Gelo, Conan chega ao Reino da Fronteira e conhece a traiçoeira Marielle, que transforma todos os homens que admira em estátuas de pedra, a fim de guardá-los para sempre. Conan escapa por um triz de ser acrescentado à coleção (O Caldeirão dos Condenados/ CB 18).

Atravessando a Terra Assombrada do Reino da Fronteira, o Cimério encontra um feiticeiro exilado chamado Merdoramon, que o convence a entregar um amuleto místico a Themas Heklar, soberano da província de Phalkar. No caminho, Conan salva a donzela chamada Stefanya, cuja sobrevivência aparentemente está ligada à do feiticeiro Zoqquanor. O Bárbaro enfrenta um golem desajeitado de nome Shokkot, bem como um grupo de duendes, para resgatar o 'corpo' comatoso do bruxo. Perto de Phalkar, ainda carregando o feiticeiro, os dois são abordados por Torkal Moh, barão de Ravengard. Após uma escaramuça, o barão leva Stefanya e o amuleto, deixando Conan amarrado a estacas para que os ratos o devorem. Escapando, Conan arruma uma aliada - Lupalina, a Senhora dos Lobos, uma feiticeira irmã de Ursla, a Sacerdotisa dos Ursos que o Cimério conheceu anos atrás em seu Dia da Maioridade. Ele e Lupalina lideram os lobos dela e os camponeses descontentes contra o castelo de Torkal Moh. Quando recuperam o amuleto, Conan e Stefanya acabam enfrentando um monstro aquático colossal chamado Pthassiass. Conan envolve Pthassiass numa batalha contra a vegetação carnívora do jardim ao redor. Lupalina reconhece Stefanya como sendo filha de Chrysala, a falecida princesa de Phalkar. Themas Heklar havia tentado matá-la quando se tornou regente, mas Lupalina fugiu com ela e a entregou aos cuidados de Zoqquanor. Logo, Conan descobre que o amuleto de Merdoramon chegou tarde demais, pois Themas Heklar havia sido deposto por um feiticeiro nascido demônio de nome Unos, que agora governa Phlakar com mão de ferro. Conan parte para Alkarion, capital da província. Após várias intrigas, ele mata Unos. Stefanya é libertada de seu vínculo com Zoqquanor, e sobe ao trono. Conan recusa de forma cortês o convite de ser seu consorte. Antes, porém, Lupalina havia sido assassinada por Unos (A Maldição do Feiticeiro/ CB 45).

Chegando à Nemédia, o Bárbaro salva alguns caçadores, na Floresta Negra, de uma estranha - e monstruosa - criatura (A Cor Invisível/ ESC 130) e chega à sua capital, Belverus. Em busca de um trabalho mais tradicional, Conan e uma garota acrobata chamada Tara de Hanumar salvam uma criança de um búfalo em disparada. Pouco depois, o Bárbaro encontra o velho amigo, Murilo de Coríntia, que formou a Companhia Escarlate, um grupo de soldados mercenários. Agora como segundo-em-comando de Murilo, o Cimério parte para Ophir. Nas ruínas de uma cidade nas montanhas, abandonada desde a época do Rei Kull, eles enfrentam um enorme Escorpião de Cristal - e descobrem o Anel da Sombra Negra, que já foi propriedade do feiticeiro Thuron no período pré-cataclísmico. Mas logo após partirem, os soldados que foram deixados guardando o anel são devorados pela Sombra Negra humanóide que emerge dele. A Companhia Escarlate encontra a cidade-estado ophiriana de Ronnoco engajada em uma dura disputa comercial com outras duas cidades, Carnolla e Pérgona. Seu soberano, Belzamo, ordena que os mercenários raptem Yvonna, filha do governante de Pérgona, para forçá-lo a uma aliança contra Carnolla. Yvonna é protegida por três armas humanas conhecidas como Irmãos da Lâmina, mas Conan e Tara os superam e capturam a donzela. Enquanto Yvonna discute com o capitão Murilo, Belzamo envia Conan, Tara e um jovem soldado chamado Yusef para consultar um oráculo. O Cimério fica meio amedrontado quando tem que enfrentar uma cópia de si mesmo na caverna do oráculo. A Sombra Negra - agora do tamanho de um leviatã - ameaça Ronnoco. Em desespero, Conan devolve à vida o inimigo ancestral da entidade, o Escorpião de Cristal, e as duas criaturas se neutralizam. Nesse meio tempo, o plano de Belzamo só teve sucesso ao unir suas duas cidades irmãs contra ele mesmo. Yvonna consegue uma trégua, e Conan, já entediado com a paz estabelecida, parte rumo ao oeste com Tara e Yusef, agora jovens amantes (O Escorpião e a Sombra /CS 8). No interior de Argos, o trio mal consegue sobreviver a uma noite numa assustadora cidade perdida no tempo,

que só aparece na Terra uma vez a cada século. Mas, quando Conan cuida de seus pavorosos habitantes, a cidade desaparece para sempre (A Estranha Torre /CS 8).

A Rainha da Costa Negra

Em Messântia, capital e portos de Argos, Conan esbarra com a lei corrupta local que torna Tara e Yusef fugitivos. Após matar um juiz desonesto, durante uma seção da corte, Conan escapa saltando a bordo do Argus, um navio zarpando do porto naquele momento (Incidente em Argos/CS 2). (1)

O Argus é afundado, muitas léguas ao sul de Messântia, pelos temíveis Corsários Negros comandados por uma impetuosa mulher branca chamada Bêlit. Apaixonada pelo destemor e pela habilidade de Conan com a espada, ela o toma como seu primeiro imediato - e companheiro de cama e mesa (A Rainha da Costa Negra /ESC 41/ Conan - Espada e Magia 4). Bêlit se tornará o primeiro amor duradouro da vida de Conan, e os dois, liderando os Corsários Negros a bordo do Tigresa, atacam embarcações ocidentais. (2)

Apesar de intimidar as tribos ao longo da Costa Negra, Bêlit prefere receber tributos em vez de fazer pilhagens. Durante uma visita à aldeia dos watambis, Bêlit é raptada pelos temíveis Domadores de Crocodilos, que lutam montados em grandes répteis aquáticos (À Sombra de um Pesadelo/ ESC 41).Ao partir para resgatá-la, Conan percebe o quanto ela significa para ele. Bêlit consegue escapar de seus raptores, mas é capturada pelo misterioso rei da selva de nome Amra, o Senhor dos Leões (Na Trilha da Rainha Pirata /ESC 42). Amra, filho de um lorde aquiloniano que foi abandonado na Costa Negra, cresceu comandando os grandes felinos, especialmente um leão negro conhecido como Sholo, e deseja Bêlit como sua companheira. Em um ataque de ciúmes, sua antiga amante, Makeda, princesa da tribo do Falcão da Lua Cheia, liberta gnomos aprisionados há eras para que matem Bêlit (O Rei dos Leões/ ESC 42). Chegando ao local, Conan enfrenta esses habitantes das trevas. Em seguida, como Amra não deseja abrir mão de Bêlit, o Bárbaro é obrigado a enfrentar o Senhor dos Leões - e o mata. Conan então passa a ser chamado de 'Amra', e até mesmo o leão negro Sholo reconhece sua supremacia (Morte nas Ruínas/ ESC 42).

De volta a bordo do navio corsário, Conan conta a Bêlit a história de sua primeira visita ao Mar do Oeste na juventude (O Demônio das Profundezas/ ESC 44). Meses depois, em terra firme, Conan é convencido a resgatar a filha seqüestrada de um nobre stígio. Ele e a garota fogem para o sul, onde encontram primeiro uma tribo de amazonas e, posteriormente, adoradores de um deus-leopardo (Os Homens-Leopardos de Darfar/CS 5).

Conan e Bêlit continuam navegando pela Costa Negra por vários meses, saqueando as aldeias que não pagam um tributo razoável. Neste período, eles passam por numerosas aventuras. Salvam marinheiros argoseanos de uma raça de caranguejos humanóides (O Pavor é Negro/ ESC 57) e enfrentam uma rebelião que os acaba levando a um misterioso povo albino (A Rainha Branca/ ESC 137-138).

E, então, a tragédia acontece. Obcecada pela idéia de um tesouro, Bêlit conduz o Tigresa pelo rio Zarkheba em busca de uma cidade perdida. O amor entre ela e Conan se aprofundou, e a pirata diz ao Bárbaro que se morresse, e ele estivesse lutando pela

vida, ela voltaria para lutar ao seu lado. Enquanto Bêlit e seus homens saqueiam as ruínas da cidade perdida, Conan sai à procura de água fresca e mergulha num sono profundo devido ao cheiro exalado por um campo de lótus negros silvestres florescentes. Ele tem estranhos sonhos nos quais vê a queda de uma antiga civilização, com seus simpáticos habitantes alados sendo transformados gradativamente em monstros simiescos pelas águas tóxicas do Zarkheba. Ao despertar, ele se depara com os Corsários Negros assassinados de forma horrível, e Magora tão enlouquecido que só resta a Conan matá-lo. Pior de tudo, ele acha Bêlit morta, enforcada por um colar de jóias rubras que encontrou nas ruínas. O Bárbaro faz a vigília do corpo de sua amada por toda a noite. Após afugentar uma matilha de hienas sanguinárias, é atacado por um imenso monstro símio alado - um infeliz herdeiro da raça antiga com a qual sonhou. Conan está lutando por sua vida quando repentinamente um clarão branco surge entre o Cimério e a monstruosidade. É o fantasma de Bêlit, cujo golpe de espada distrai o monstro o suficiente para que Conan o destrua. Bêlit cumpriu seu juramento de voltar para ajudá-lo, mesmo cruzando o abismo da morte. Dispondo seu corpo a bordo do Tigresa, ele coloca o navio à deriva e o incendeia como uma pira funerária. E assim é o fim de Bêlit, a Rainha da Costa Negra (A Morte é Vermelha/ ESC 57/ Conan - Espada e Magia 4).

Depois disso, Conan avança continente adentro, para talhar um novo destino longe do Mar do Oeste.

Adentrando a Costa Negra

Tão cedo, Conan não voltará ao mar, pois a pirata Bêlit muito significou para o Cimério. Um mês após a trágica morte da Rainha da Costa Negra e seus Corsários Negros, Conan encontra, numa era anterior à Hiboriana, Solomon Kane, um espadachim puritano da futura Inglaterra do século XVI (Os Cavaleiros da Morte/ ESC 133). Após um breve duelo, os dois guerreiros fora do tempo aliam-se contra o povo de Negari - descendentes de negros com atlantes. Após o combate, os dois espadachins retornam às suas respectivas épocas (A Torre da Morte/ ESC 134). Seguindo rumo ao norte, em direção às terras hiborianas, Conan é aprisionado pelos bamulas, e levado a enfrentar o chefe guerreiro da tribo e matar uma aranha gigante. Seu feito faz com que se torne o novo chefe de guerra e, por algum tempo, pense em unir os Reinos Negros sob seu comando (O Demônio Tem Muitas Pernas/ CB 1). Logo em seguida, ele lidera os bamulas contra os drelliks, que limam os dentes e têm aparência de vampiros. Conan é capturado por eles, mas é salvo pelos bamulas e mata o rei dos drelliks (Homens que Bebem Sangue/ CB 1). Algum tempo depois, resgata uma jovem ophiriana chamada Lívia, primeiro dos bakalahs - uma tribo rival -, depois de um demônio das trevas, e a conduz em segurança até a fronteira da Stygia (O Vale das Mulheres Perdidas/ CB 38). Chega o momento em que sacerdotes da tribo começam a questionar a autoridade do Cimério. Quando Conan mata um deles, é forçado a fugir. Perseguido por leões na savana, ele busca refúgio em uma ruína, onde tem de enfrentar escravistas stígios e uma hedionda criatura sobrenatural (Sombras Sussurrantes/ CB 1).

Seguindo para oeste, ele chega a Meroê, capital da semicivilizada Kush, onde se torna capitão da guarda da Rainha Tananda (Caos no País de Kush/ CB 3). Porém, existem intrigas suficientes em Meroê para enlouquecer a cabeça de um jovem bárbaro. Assim, quando eclode uma rebelião, liderada pelo farejador de bruxas Ageera, Conan parte novamente para o norte, desta vez com uma escrava nemédia de nome Diana (O

Demônio da Noite/ CB 3). Após escaparem por um triz de alguns canibais em Darfar, Diana troca Conan por um velho inimigo dele, o aventureiro stígio Thutmekri. Conan prossegue em sua jornada acompanhado de um escravo libertado chamado Erfu (Os Devoradores da Lua de Darfar/ CB 3).

OBs.:

1) Outro ponto importante é que, no início do conto 'A Rainha da Costa Negra', de maio de 1934 (publicado no Brasil em Conan - Espada e Magia 4), o Cimério, já a bordo do Argus, fala a Tito: 'Ontem, à noite, em uma taverna, um capitão da guarda real VIOLENTOU [grifo do autor desta Cronologia] a garota de um jovem soldado que, naturalmente, acabou com ele'. Se Roy Thomas adaptasse aquela magnífica aventura na Savage Sword of Conan - mais adulta que a 'Conan The Barbarian' -, a quadrinização seria, certamente, muito mais fiel a Robert Erwin Howard.

2) No ensaio 'The Mistery of Bêlit' (O Mistério de Bêlit), acessível na Internet, Dale Rippke e sua esposa, baseados exclusivamente no conto de Howard, contaram uma versão bem diferente sobre a história de Bêlit, antes desta conhecer Conan. Segundo o casal de ensaístas, a filha dos reis de Asgalun foi raptada de seu palácio por piratas zíngaros, durante um ataque-surpresa à costa shemita, e transformada em amante do capitão. O navio zíngaro, de nome Tigresa, desceu a Costa Negra, em busca de mercadores stígios, para o comércio, e cidades desprotegidas, para o saque, até encontrar amigáveis reinos nativos entre as Ilhas do Sul, onde construíram uma base de operação. Então, os raptores da ex-princesa começaram a recrutar os negros daquelas ilhas, para preencherem a tripulação. Anos mais tarde, o capitão zíngaro perdeu a vida em alto-mar, durante incursão mal-sucedida a um dos Reinos Negros, ao norte, onde vários zíngaros tiveram o mesmo destino do amante de Bêlit. Esta assumiu o comando do Tigresa, através da sua habilidade em navegar e em ler cartas e mapas, recrutando outros homens das Ilhas Prateadas, até a tripulação da nau ficar totalmente composta por negros,sob o comando da jovem shemita. Tida como deusa pelos piratas negros - devido às habilidades acima citadas - Bêlit passou a ser conhecida como A Rainha da Costa Negra, saqueando, não apenas os Reinos Negros, mas, também, os navios e cidades costeiras da Stygia, de Shem de Argos e Zingara. Entretanto, alguns dos seus comandados teriam começado a questionar-lhe a habilidade como líder. Então a sua deusa, Ishtar, sorriu para Bêlit, enviando-lhe um 'Adônis cimério'.

Seria bem mais interessante se, na saga 'A Rainha da Costa Negra', Roy Thomas aproveitasse as Referências feitas na versão original de 'Os Tambores de Tombalku' - da qual ele certamente dispõe -, argumentando uma história que narrasse o primeiro encontro entre Conan e o futuro rei Sakumbe - na época, um aventureiro (ver ESC 30 e matéria na ESC 22). Além disso, num livro de RPG sobre Conan, é mencionado um conto - escrito após 'A Rainha da Costa Negra', inédito em quadrinhos e perfeitamente encaixável entre os capítulos 1 e 2 deste último - , no qual Conan e Bêlit viajam até a Stygia, em
busca de um irmão de Bêlit, feito prisioneiro.